

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Sumiati & Asra (2009: 3) komponen-komponen pembelajaran meliputi peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Rusman, 2013: 42).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat berkomunikasi. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar dalam suatu komunikasi.

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan pula oleh Azhar Arsyad (2007:4) bahwa Media sebagai perantara antara sumber ke penerima.

Media adalah perantara atau pengantar pesan. Apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus media cenderung diartikan sebagai alat – alat untuk

memudahkan penyampaian materi dari guru kepada siswa. Alat – alat tersebut cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan pengertian media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan media pembelajaran adalah suatu alat untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan capaian kompetensi yang diinginkan.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi pokok sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2002:20-21), media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Zainal Aqib (2014: 100-101) yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) Memperlancar jalannya proses pembelajaran
- 4) Menimbulkan gairah belajar

- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan
- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

Media memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Denny Budi H., 2011:6)

. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran dalam rangka penyampaian materi sebagai pesan agar lebih mudah diterima oleh penerima yaitu siswa, sehingga siswa lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti pembelajaran (Marsudi, 2016: 19). Media pengajaran itu dapat mempertinggi proses belajar siswa dan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Selain itu media pengajaran juga memiliki banyak manfaat yaitu :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011: 2).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran. yaitu sebagai perantara atau alat bantu atau sebagai penguatan penyampaian materi dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan atau informasi sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu dan ruang
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman belajar dalam satu waktu periode pembelajaran.

c. Jenis – jenis media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran mengikuti arus teknologi. Teknologi yang tertua yang digunakan adalah teknologi berupa sistem percetakan. Semakin berkembangnya teknologi lahir lah teknologi audio visual. Berdasarkan perkembangan teknologi yang terjadi, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer (Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, 2011: 29).

Menurut Ahmad Rohani (1997: 18) media pembelajaran dibagi ke dalam beberapa klasifikasi. Menurut jenisnya yaitu: Berdasarkan indra yang digunakan media dikelompokkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual. Berdasarkan jenis pesan media dikelompokkan menjadi media cetak, media non cetak, media grafis dan media non-grafis. Berdasarkan sasarannya media dikelompokkan menjadi media jangkauan terbatas (*tape*) dan media jangkauan yang luas (radio, pers). Berdasarkan penggunaan tenaga listrik / elektronika media dikelompokkan menjadi media elektronika dan non elektronika. Sedangkan media asli atau tiruan yaitu meliputi makhluk hidup dan benda tak hidup. Sedangkan Anderson (dalam Arief S. Sadiman, 2011: 89) membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi (visual) diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, media komputer.

Berdasarkan beberapa uraian pengelompokkan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Kelompok media pembelajaran tersebut memiliki fungsi kekurangan dan kelebihan masing – masing antara lain sebagai berikut :

- 1) Media cetak

Media cetak merupakan bahan – bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi. Menurut Azhar Arsyad (2002: 38) Media cetak memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran antara lain : (1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. (2) Perpaduan teks dan gambar

dalam halaman cetak menjadi daya tarik bagi siswa. (3) Siswa akan berinteraksi aktif dengan adanya latihan soal atau pertanyaan dalam media teks terprogram. (4) Media cetak cenderung lebih ekonomis dari media pembelajaran yang lainnya. Sedangkan kekurangannya adalah sebagai berikut : (1) Sulit menampilkan gerak. (2) Biaya percetakan akan mahal jika ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau warna menarik untuk menarik perhatian siswa. (3) Pembuatannya perlu pengkajian lebih dalam agar unit – unit pelajarannya tidak membosankan siswa. (4) Umumnya media cetakan hanya cocok untuk tujuan pembelajaran yang bersifat kognitif.

2) Media audio

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (dalam Azhar A., 2002: 45) materi rekaman audio tape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Media audio memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran antara lain : (1) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi pembelajaran dapat berada di tempat dan waktu yang bersamaan. (2) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan sendiri alat diagnosis guna meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, atau berpidato. Sedangkan kekurangannya antara lain sebagian berikut : (1) Rekaman manual menggunakan pita atau disebut dengan radio tape, sulit menemukan informasi atau pesan yang berada di tengah – tengah pita. (2) Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam – macam menimbulkan kesulitan untuk menemukan kembali rekamannya yang direkam pada suatu mesin perekam yang

berbeda dengannya. (3) media pembelajaran berupa audio cocok untuk kemampuan yang bersifat kognitif. Dilihat dari sisi informasi yang dapat disampaikan berupa informasi verbal.

3) Media visual

Menurut Azhar Arsyad (2002: 91) media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Bentuk visual bisa berupa; (a) gambar *representasi* seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan gambar tampak suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan – hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan ruang atau unsur-unsur dalam materi; (d) grafik seperti tabel, grafik dan chart. Media visual memiliki kelebihan yaitu dapat memperlancar pemahaman suatu yang terstruktur misalnya struktur organisasi, dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual juga memiliki kekurangan yaitu tidak dapat menyajikan materi pembelajaran yang berbasis prosedural seperti materi praktik, materi yang disajikan menekankan kepada informasi saran yang terdapat pada teks diam, gambar yang digunakan dengan hati-hati karena gambar yang amat rinci dan dipelajari bahkan sering mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang harus diperhatikan.

4) Media audio visual

Menurut Suranto AW. (2005: 123) Media audio visual adalah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan

pendengaran sekaligus, termasuk jenis televisi dan film. Menurut Azhar Arsyad (2002: 38) kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut : (1) Media berupa audio visual dapat melengkapi pengalaman belajar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. (2) Media audio visual dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang. (3) Media audio visual dapat di modifikasi dengan berbagai inovasi sehingga dapat meningkatkan motivasi. Selain itu media audio visual dapat menanamkan sikap dari segi aspek afektif lainnya. (4) Media audio visual dapat disajikan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan. Sedangkan keterbatasan media audio visual antara sebagai berikut : (1) Pengadaan media audio visual ini umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. (2) Ketika gambar bergerak terus menerus tidak semua siswa dapat mengikuti informasi yang disajikan. (3) Media audio visual kadang tidak sesuai dengan materi pembelajaran, kecuali memang dirancang dan diproduksi untuk tujuan pembelajaran tertentu.

d. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Cecep Kustandi & Bambang S. (2013: 80-81) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran seyogyanya memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011: 4-5) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa. Sedangkan Dina Indriana (2011: 28) mengungkapkan beberapa faktor yang menentukan untuk memilih media yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan teori yang digunakan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain: karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, dan prosedur penilaian.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa suatu media perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru menggunakan media, bersifat praktis, luwes dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

e. Media Video

Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep

yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan menurut Arief S Sadiman (2011: 6) video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Kelebihan video antara lain : dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya dan dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli- ahli/spesialis.

Menurut Daryanto (2010: 88) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu. Contohnya perubahan kepompong menjadi kupu-kupu akan terlihat detail dan dramatis kalau divisualisasikan lewat teknologi modern.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media video merupakan media yang menyajikan

informasi dalam bentuk audio dan visual yang bekerja sama membentuk suatu penyajian yang menarik sesuai materi yang disajikan. Media video yang digunakan pada penelitian ini adalah video tentang langkah – langkah menjahit gaun.

1. Kelebihan media video

Kelebihan video menurut Daryanto (2010: 90), sebagai berikut :

- a. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- b. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.
- a. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Sedangkan Menurut Daryanto (2010: 88) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Misalnya sebuah video yang menggambarkan langkah – langkah dan cara yang benar berenang. Media video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, meningkatkan sikap dan segi – segi afektif lainnya.

2. Kelemahan media video

Menurut Cecep Kustandi (2013: 64-65) terdapat beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu: pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang

banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Sedangkan Daryanto (2010: 90) mengungkapkan terdapat beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas selain memiliki banyak kelebihan, media video pembelajaran juga memiliki kelemahan atau keterbatasan. Penggunaan video juga masih membutuhkan bantuan alat – alat lain seperti LCD Proyektor, kabel listrik, speaker, dan laptop. Di dalam media video pembelajaran

juga yang disajikan berupa dua dimensi yang tidak dapat disajikan dalam ukuran sebenarnya. Sehingga siswa hanya melihat proyeksi dari gambar dan bentuk yang bergerak seperti keadaan sebenarnya.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Sardiman A.M (2006 : 73) mengungkapkan kata motif diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai subyek pendorong seseorang melakukan aktivitas tertentu untuk meraih suatu tujuan. Sehingga motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman A.M, 2006: 73-74) , motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan diawali dengan tanggapan. Ada tiga elemen penting mengenai motivasi yaitu :

- 1) Motivasi dirangsang karena adanya tujuan.
- 2) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energy pada setiap diri individu manusia.
- 3) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling*, afeksi seseorang

Pengertian motivasi menurut Hamzah B.Uno (2013: 3) adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Sedangkan Sardiman (2012: 75) berpendapat bahwa motivasi merupakan serangkaian usaha agar seseorang mau melakukan sesuatu.

Berdasarkan definisi motivasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan atau impuls untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor – faktor. Motivasi belajar adalah dorongan atau kemauan untuk melakukan proses pembelajaran untuk suatu tujuan tertentu dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman A.M (2006: 85) ada tiga fungsi motivasi yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat sesuatu. Motivasi disini berperan sebagai pendorong atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan. Motivasi disini berperan sebagai pemberi arah kegiatan yang harus dikerjakan dengan rumusan dan tujuan tertentu.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni perbuatan – perbuatan apa yang harus dilakukan dan yang tidak harus dilakukan untuk suatu tujuan tertentu.

Menurut Oemar Hamalik (2009: 161) terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu;

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.
- 3) Motivasi berfungsi penggerak

Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak untuk melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan tertentu.

c. Macam – Macam Motivasi Belajar

Ada dua macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang berasal dari pengaruh hal – hal di luar diri siswa. Motivasi ini mendorong siswa untuk melakukan cara untuk mencapai tujuan yang biasanya dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Menurut Kompri (2016: 232) motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik seperti penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, komponen belajar dan kegiatan belajar yang menarik.

2) Motivasi intrinsik

Motivasi yang berasal dari internal diri siswa untuk melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan belajar. Misalnya, murid senang dengan mata pelajaran tersebut. Siswa akan termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Motivasi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor Intrinsik meliputi dorongan internal dari diri sendiri untuk melakukan suatu tujuan misalnya cita – cita, minat, dan kemauan. Sedangkan Faktor ekstrinsik merupakan dorongan dari luar untuk melakukan sesuatu, misalnya imbalan, pujian, atau keadaan luar yang mendukung proses belajar, seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, suasana kelas yang menyenangkan dan lain – lain.

Menurut Seomanto (dalam Kompri, 2016: 235) Guru – guru sering menggunakan insentif untuk memotivasi siswa agar berusaha mencapai tujuan yang diinginkan. Insentif apapun wujudnya akan berguna hanya apabila insentif itu mewakili tujuan yang akan dicapai yang kiranya memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar. Guru harus kreatif didalam menggunakan insentif untuk memotivasi anak agar berusaha mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar pada mata pelajaran produktif membuat busana wanita khususnya dalam materi menjahit gaun dapat diartikan sebagai kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat di dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar dengan sepenuh hati pada materi menjahit gaun. Motivasi belajar merupakan daya pendorong untuk perbuatan yang dilakukan siswa untuk meraih tujuan atau cita-citanya. Pada penelitian ini motivasi diukur dari pengaruh faktor ekstrinsik atau faktor dari luar yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran berupa video pada proses pembelajaran.

d. Teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran

Menurut De Cecce dan Grawford (dalam Djamarah, 2002: 169) guru dapat memotivasi siswa dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Guru harus menggairahkan peserta didik, artinya guru harus menghindari hal – hal yang monoton dan membosankan dalam pembelajaran.

- 2) Memberikan harapan realistis, artinya guru harus memelihara harapan – harapan siswa yang realistis dan memodifikasi harapan – harapan yang kurang atau tidak realistis.
- 3) Memberikan insentif, artinya guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih giat lagi.
- 4) Mengarahkan perilaku siswa, artinya guru harus memberikan respon secara langsung dalam pembelajaran agar berpartisipasi aktif.

Menurut Akmad Sudrajat (dalam Kompri, 2016: 250) banyak cara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya meminjam pemikiran dari *USAID DBE3 Life Skill for Youth*, berikut ini beberapa ide yang dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa di dalam kelas.

- a) Gunakan metode dan kegiatan yang beragam. Melakukan hal yang sama terus – menerus akan menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar. Penggunaan metode pembagian peran, diskusi, simulasi, studi kasus, presentasi, penggunaan media audio visual dalam kelas.
- b) Jadikan siswa peserta aktif. Gunakan metode belajar aktif dengan memberikan tugas berupa simulasi penyelesaian suatu masalah untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar.
- c) Buatlah tugas yang menantang namun realistis dan sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat siswa.

- d) Ciptakan suasana kelas yang kondusif. Apabila siswa belajar di suatu kelas tidak hanya memandang kemampuan akademis mereka maka mereka cenderung terdorong untuk terus mengikuti proses belajar.
- e) Berikan tugas secara proporsional. Guru hendaknya tidak hanya berorientasi pada nilai namun lebih baik melakukan penekanan pada penguasaan materi dan konsep.
- f) Melibatkan guru untuk terjun langsung membantu siswa untuk memperoleh tujuannya.
- g) Memberikan petunjuk kepada siswa agar dapat mencapai tujuannya.
- h) Hindarkan kompetisi antar pribadi. Guru harus mengurangi timbulnya peluang kecenderungan membanding-bandingkan siswa dalam hal kemampuan.
- i) Memberikan masukan. Guru hendaknya menggunakan kata-kata positif untuk memberi masukan kepada siswa. Siswa akan lebih termotivasi dengan kata-kata positif daripada kata – kata negatif.
- j) Pemberian penghargaan untuk memotivasi. Metode ini sebaiknya dilakukan dengan hati-hati untuk menghindari kompetisi.
- k) Mengenali minat siswa.

e. Indikator Motivasi

Menurut Kompri (2016: 4) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Ada beberapa unsur yang berkaitan yaitu :

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan – perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan – perubahan tertentu didalam neurologis dalam organism manusia, misalnya Karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar.
- 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya *affective arousal*. Mula – mulanya merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan tindakan bermotif. Misalnya seseorang yang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang dibicarakan maka suara dan kata – kata akan muncul dengan lancar.
- 3) Motivasi ditandai dengan reaksi – reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang termotivasi mengadakan respon – respon positif.

Menurut Dimiyati (dalam Kompri, 2016: 230) ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dan yang dia harapkan. Misalnya siswa, dia membutuhkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu siswa tersebut mengubah cara – cara belajarnya. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seseorang individu, tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal perilaku belajar.

Menurut Uno (dalam Kompri, 2016: 246) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik, Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan

untuk berhasil dan dorongan kebutuhan untuk belajar, harapan akan cita – cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Sedangkan Darmadi (dalam Kompri, 2016: 245) terdapat seperangkat prinsip – prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai model ARCS, yaitu :

- 1) *Attention* (Perhatian), Perhatian peserta didik muncul karena rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu perlu mendapat rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu tersebut dirangsang melalui elemen – elemen yang baru ataupun yang sudah ada dalam pembelajaran.
- 2) *Relevance* (Relevansi). Relevansi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Motivasi peserta didik akan muncul dan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang mereka pelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat sesuai dengan nilai yang dipegang.
- 3) *Confidence* (Percaya diri). Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini sering dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lampau. Selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi untuk mengerjakan tugas berikutnya.

4) *Satisfaction* (Kepuasan). Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan. Kepuasan mencapai tujuan dari dalam maupun luar individu. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi peserta didik, dapat menggunakan pemberian pujian (*reinforcement*), pemberian kesempatan, pengalaman belajar, dan lain sebagainya (Kompri, 2016: 246).

Menurut Kompri (2016: 247) motivasi belajar siswa berkaitan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ada sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran diantaranya adalah :

- 1) Memiliki gairah yang tinggi. Siswa yang memiliki gairah akan merasa senang dengan pelajaran maupun tugas yang diberikan oleh guru.
- 2) Penuh semangat. Hal ini diwujudkan dengan perasaan senang atau suka terhadap pelajaran atau materi tersebut. Siswa akan terus mempelajari materi tersebut secara terus menerus. Tidak merasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran atau materi tersebut.
- 3) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu dapat ditandai dengan mencari kemauan untuk mengatasi keinginan tersebut.
- 4) Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu. Indikator ini dapat dikatakan sebagai kemandirian siswa dalam belajar. Siswa yang mandiri tidak bergantung pada guru. Dengan belajar mandiri pengetahuan akan lebih awet tersimpan dalam memori otak siswa tersebut,

sehingga mempengaruhi akademik siswa, hal tersebut sudah biasa karena siswa mampu menyelesaikan tugas dengan usaha sendiri dengan menggunakan fasilitas yang ada.

- 5) Memiliki rasa percaya diri. Siswa yang memiliki kepercayaan diri bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuan dan talenta yang mereka miliki. Orang yang punya kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.
- 6) Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi. Konsentrasi belajar adalah kemampuan untuk memusatkan pikiran terhadap aktivitas belajar.
- 7) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi. Siswa yang menganggap kesulitan adalah tantangan maka ia akan gigih dalam mengerjakan tugas meskipun itu sulit. Seseorang yang gigih akan mengusahakan berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahannya.
- 8) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kesabaran memiliki arti ketenangan hati dalam menghadapi cobaan, sifat tenang dan sabar. Dalam hal belajar kesabaran dapat diartikan sebagai sifat tenang dalam menghadapi cobaa berupa tugas – tugas yang diberikan oleh guru, menerima dengan lapang dada tugas ataupun tantangan yang diberikan oleh guru. Siswa yang sabar akan

menyadari bahwa tugas yang diberikan oleh guru adalah proses pembelajaran yang harus dijalankan oleh siswa demi kebaikan dirinya sendiri. Dengan memiliki kesabaran tersebut maka siswa akan memiliki daya juang dalam belajar. Menurut Abin (2004: 40) daya juang adalah kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan dan upaya bergerak ke depan secara maksimal dan mengatasi segala kesulitan untuk mencapai tujuan tertentu. Daya juang dalam belajar merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Daya juang juga dapat di lihat dari ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan

Jika delapan indikator tersebut diatas yang muncul dan berkembang dalam proses pembelajaran dikelas, maka guru akan merasa antusias dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di kelas. Namun demikian terkadang keadaan sebaliknya yang ditemukan, dimana sebagian siswa memiliki motivasi yang rendah, yaitu :

1. Perhatian terhadap pelajaran kurang,
2. Semangat juang rendah,
3. Mengerjakan sesuatu merasa diminta membawa beban berat,
4. Sulit untuk bisa “jalan sendiri” ketika diberi tugas,
5. Memiliki ketergantungan kepada orang lain,
6. Mereka bisa jalan kalau sudah dipaksa,
7. Daya konsentrasi kurang, secara fisik ia berada di kelas, namun pikirannya mungkin di luar kelas,

8. Mereka cenderung menjadi pembuat kegaduhan,
9. Mudah berkeluh kesah dan pesimis ketika menghadapi kesulitan.

Dari pemaparan tentang indikator motivasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa termotivasi akan menunjukkan beberapa kriteria. Secara garis besar siswa yang termotivasi akan menunjukkan sikap – sikap positif atau reaksi positif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika dijabarkan maka siswa yang termotivasi menunjukkan perilaku – perilaku sebagai berikut : (1) Memiliki gairah yang tinggi, (2) penuh semangat, (3) memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi, (4) mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu, (5) memiliki rasa percaya diri, (6) memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, (7) kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi, (8) memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

f. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran ke dalam tiga kategori utama, yaitu guru atau isi materi pelajaran, dan peserta didik. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan (Kompri, 2016:124). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian serta membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. (Dwi Junianto, 2015: 264)

Kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah dalam belajar, namun lebih dari itu dengan memotivasi seseorang akan mendapatkan pertimbangan – pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- 1) Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan – kegiatan belajar.
- 2) Motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan – kegiatan belajarnya.
- 3) Motivasi memberikan petunjuk dalam tingkah laku.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan. Tujuan dari pembelajaran adalah tidak lain untuk menambah pengalaman siswa baik teori maupun praktik dan perubahan tingkah laku siswa. Proses pembelajaran memerlukan aksi dan reaksi yang muncul karena adanya komunikasi. Siswa sering dihadapkan dengan berbagai hambatan dalam menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Untuk itu diperlukan adanya dorongan (motivasi) dari guru dan siswa (Kompri , 2016: 247).

3. Kompetensi Menjahit Gaun

Kompetensi adalah perbuatan rasional untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Kompetensi diartikan sebagai kecakapan melakukan suatu tugas atau memiliki keterampilan dan kecakapan yang disyaratkan (A. Suhaenah Suparno 2001: 27). Menurut E. Mulyasa (2008: 38) kompetensi merupakan pengetahuan pemikiran, keterampilan, nilai dan sikap yang diwujudkan dalam berfikir dan bertindak. Dengan kata lain kompetensi diartikan

sebagai kemampuan yang dikuasai seseorang sehingga ia dapat melakukan perilaku – perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan baik.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan atau kecakapan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan direfleksikan dalam pola perilaku sehari – hari dengan sebaik – baiknya.

Kompetensi busana wanita merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada kelas X busana butik. Siswa diharapkan dapat mengikuti dan menguasai mata pelajaran produktif berupa pembuatan busana wanita. Proses pembuatan busana wanita meliputi pembuatan disain, memotong bahan, menjahit sampai penyelesaian. Pada kurikulum KTSP 2006 di SMK Diponegoro salah satu busana wanita yang dipraktekkan adalah gaun. Peneliti membatasi materi yang diakan diteliti pada proses menjahit gaun. Materi ini disesuaikan dengan Kurikulum KTSP 2006 pada silabus mata pelajaran busana wanita di SMK Diponegoro. Berikut adalah proses atau langkah – langkah menjahit gaun :

1. Persiapan awal :

- a. Menyiapkan alat dan bahan dengan lengkap. Pastikan alat dan bahan sudah dalam kondisi siap digunakan.
- b. Kelompokkan bagian – bagian potongan kain sesuai dengan jenisnya, misalnya bahan utama bagian depan dan bagian belakang, furing bagian depan dan bagian belakang, bahan pelengkap dengan bahan pelengkap lainnya.

2. Langkah – langkah menjahit gaun berfuring :

- a. Menyambung bagian princess bahan utama bagian kanan dan kiri baik depan maupun belakang (menggunakan kampuh buka diobras).
- b. Menyambung bagian princess bahan furing bagian kanan dan kiri baik baik depan maupun belakang (menggunakan kampuh buka diobras)
- c. Menyambung bahu bahan utama bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- d. Menyambung bahu bahan furing bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- e. Menyambung sisi bahan utama bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- f. Menyambung sisi bahan furing bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- g. Menyambung bagian atas gaun dengan bagian bawah gaun (menggunakan kampuh buka diobras)
- h. Memasang rit jepang
- i. Membuat kombinasi kerut lengan
- j. Menyambung sisi lengan bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- k. Menyelesaikan manset lengan bagian kana dan kiri (menggunakan jahit tindas)
- l. Menyambung lengan dengan bagian badan bagian kanan dan kiri (menggunakan kampuh buka diobras)
- m. Menyelesaikan serip pada leher (menggunakan jahit tindas)

- n. Menyelesaikan penyelesaian kelim bawah (menggunakan sum teknik tusuk silang)

3. Penyelesaian

Setelah semua selesai dijahit, perlu merapikan jahitan dengan cara menyetrika gaun pada suhu yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

Materi tersebut sesuai dengan materi pada silabus materi menjahit gaun tata busana kurikulum KTSP 2006 di SMK Diponegoro.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini berguna sebagai kedudukan dari penelitian penulis.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dari Aditya Nugroho pada tahun 2013 dengan judul: Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Diklat Keselamatan dan Kesehatan Kerja Di SMK Negeri 1 Sedayu. Penelitian ini merupakan penelitian *Ex Post Facto* dan dilakukan di SMK N 1 Sedayu pada kelas X Jurusan Teknik Mesin dengan jumlah Populasi sebanyak 32 Siswa. Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi siswa pada mata diklat keselamatan dan kesehatan kerja, dengan sumbangan sebesar sebesar 12,5 %, (2) minat belajar tidak berpengaruh terhadap prestasi siswa pada mata diklat keselamatan dan kesehatan kerja, (3) Minat belajar tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar

sehingga tidak dapat dilakukan pengujian korelasi ganda. Pada penelitian tersebut motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar.

2. Hasil penelitian dari Thomas Adi Tri Nugroho pada tahun 2015 dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses Ipa Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan data menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil *post-test* keterampilan proses IPA kelas eksperimen yaitu 62,14, kelas kontrol yaitu 53,86 dan nilai *t*hitung 4,155 > *t*tabel. *Post-test* hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 80,00, kelas kontrol yaitu 70,86 dan nilai *t*hitung 3,915 > *t*tabel. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Hasil analisis korelasi diperoleh 0,945 kelas eksperimen dan 0,944 kelas kontrol. Artinya ada hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses dan hasil belajar IPA, dan terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

3. Hasil penelitian dari Muhammad Chusnul Al Fasyi pada tahun 2015 dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai *post- test* kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Hasil analisis data menunjukan nilai t hitung $3,473 > t$ tabel 2,023. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *post- test* kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.
4. Hasil Penelitian dari Larhotmantuah Saragih pada tahun 2012 dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sistem injeksi Bahan Bakar Diesel Kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK PIRI Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Eksperimental Control*

Group. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner angket. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran. Motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran pada proses pembelajaran teori sistem injeksi bahan bakar diesel memberikan pengaruh yang baik bagi motivasi siswa. Berikut kajian penelitian yang relevan akan disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Posisi Penelitian dengan Penelitian Relevan Lainnya

Uraian Penelitian		Aditya (2013)	Thomas (2015)	Muhammad (2015)	Larhotmantuah (2012)	Marinda (2017)
Tujuan	Mengetahui pengaruh motivasi dan minat terhadap prestasi belajar	v				
	Mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar		v			
	Mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar			v		
	Mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar					v
	Mengetahui perbedaan motivasi				v	
Mata Pelajaran	K3	v				
	IPA		v	v		
	Busana Wanita					v
	Sistem Injeksi Bahan Bakar				v	
Jenis Penelitian	<i>Ex Post Facto</i>	v				
	<i>Quasi Experiment</i>		v	v	v	
	<i>Pre- Experiment</i>					v
Tempat	SD		v	v		
	SMK	v			v	v
Instrumen	Angket				v	v
	Tes	v	v	v		
	Observasi	v	v	v		

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan diatas, maka dapat digambarkan beberapa persamaan dan perbedaannya. Persamaan penelitian ini

dengan hasil-hasil penelitian relevan sebelumnya adalah salah satu variabel menjadi pokok permasalahannya yaitu penggunaan variabel media video pembelajaran menjahit gaun. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian relevan sebelumnya adalah pada kaitan penggunaan variabel motivasi belajar. Jika pada penelitian sebelumnya variabel motivasi belajar menjadi variabel bebas maka pada penelitian ini variabel motivasi adalah variabel terikat. Perbedaan juga terletak pada variabel terikat yang digunakan pada penelitian yang relevan sebelumnya adalah variabel hasil belajar maka variabel terikat pada penelitian ini adalah variabel motivasi belajar menjahit gaun. Perbedaan lain terletak pada metode pengambilan data. Jika pada penelitian relevan sebelumnya metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Ex Post Facto* dan *Quasi Experiment* maka pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-experiment*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya terletak pada teknik pengumpulan data. Jika pada penelitian yang relevan sebelumnya menggunakan tes dan observasi maka pada penelitian ini menggunakan angket.

C. Kerangka Pikir

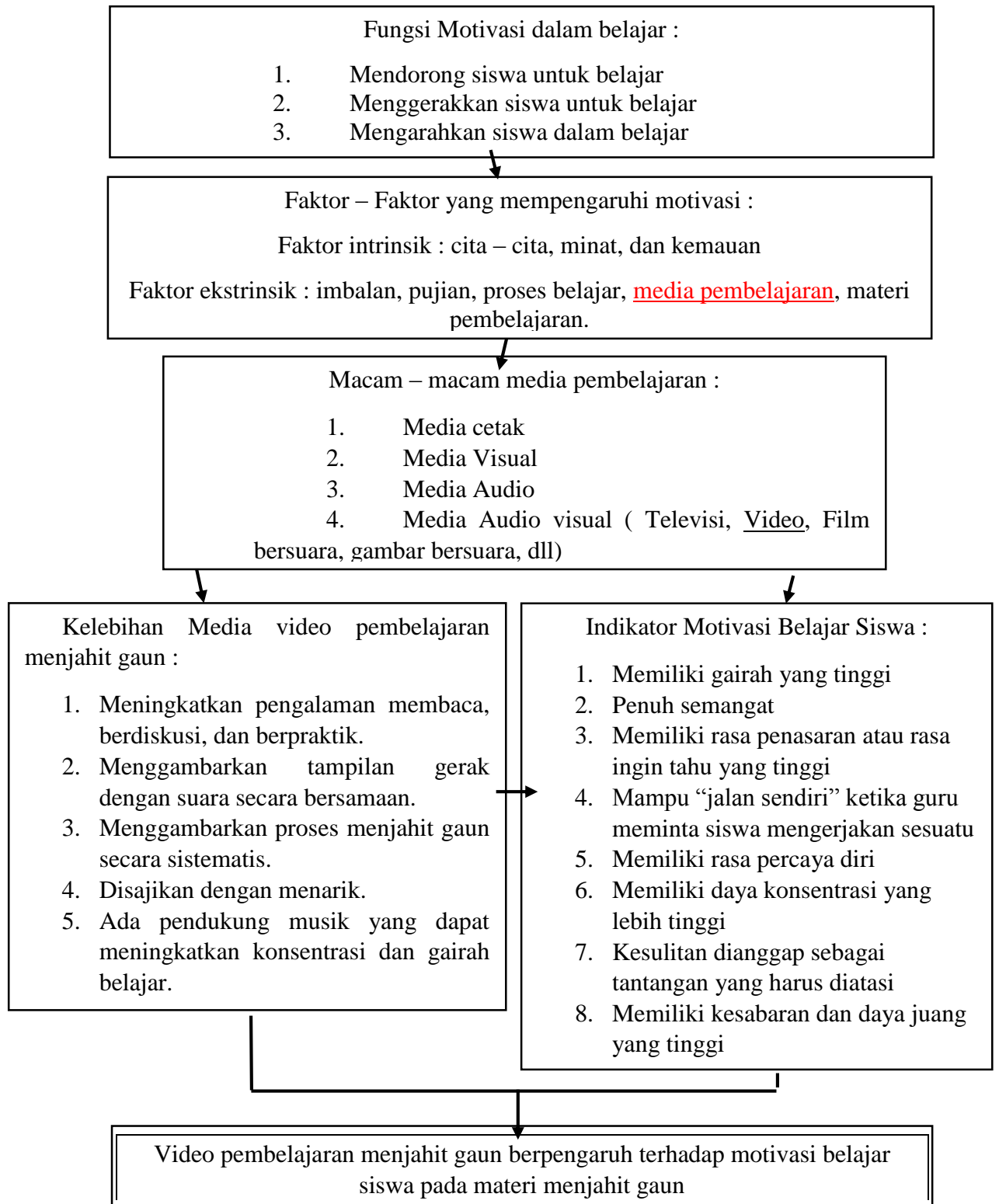
Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar salah satunya dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa media pembelajaran. Siswa dikatakan termotivasi terhadap sesuatu pembelajaran apabila siswa tersebut menunjukkan gejala – gejala motivasi meliputi; Memiliki gairah yang tinggi ;penuh semangat;

memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi; mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu; memiliki rasa percaya diri; memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi; kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi; memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

Karakteristik pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran praktik menjahit gaun adalah media pembelajaran yang dapat menunjukkan proses menjahit gaun dengan jelas didukung dengan inovasi yang menarik. Beberapa media pembelajaran yang ada seperti media cetak, media audio, media visual, dan media audio visual. Menurut kajian pustaka yang dipaparkan sebelumnya, media – media tersebut memiliki karakteristik kekurangan dan kelebihan masing – masing antara lain ; (1) media cetak merupakan bahan ajar yang disiapkan diatas kertas yang memiliki kelebihan yaitu lebih ekonomis, mudah didapatkan dan mudah digunakan oleh siswa. Sedangkan kekurangannya adalah sulit menampilkan materi yang membutuhkan tampilan gerak maupun suara, membutuhkan banyak biaya jika ingin dicetak menggunakan warna dan gambar yang menarik, sehingga media pembelajaran berupa media cetak lebih cocok untuk pembelajaran yang bersifat kognitif; (2) media audio merupakan materi pembelajaran yang berupa rekaman suara. Media audio memiliki kelebihan antara lain dapat digandakan dengan mudah sesuai keperluan dan dapat memberikan meningkatkan kemampuan diagnosis dan keterampilan mengucapkan, membaca dan berpidato. Sedangkan kekurangannya adalah informasi yang diberikan hanya berupa suara atau verbal; (3) media visual media pembelajaran berupa gambar atau benda yang bisa dilihat. Media ini memiliki

kelebihan dapat memperlancar pemahaman materi yang terstruktur. Kekurangannya adalah tidak dapat menunjukkan proses dan hanya terdapat pada benda yang diam; (4) Media audio visual merupakan gabungan dari media yang berupa audio (suara) dan visual (gambar). Video termasuk pada audio visual.. Kelebihannya yaitu memberikan pengalaman belajar melihat, membaca, berdiskusi dan berpraktik, dapat menggambarkan proses secara tepat dan dapat diputar berulang – ulang, serta dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Sedangkan kekurangannya adalah pengadaanya memerlukan banyak waktu dan biaya yang tidak sedikit.

Dari beberapa karakteristik, kekurangan dan kelebihan beberapa jenis media diatas, maka media video memiliki kecocokan untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi menjahit gaun. Video pembelajaran telah dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat mempengaruhi motivasi siswa. Uraian kerangka pikir tersebut diatas akan disajikan dalam bentuk bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar menjahit gaun pada siswa kelas X jurusan tata busana di SMK Diponegoro Yogyakarta.